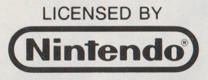

PAPERBOY 2 ™
SNSP-P2-NOE
Spielanleitung
SUPER NINTENDO ™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

LICENSED BY

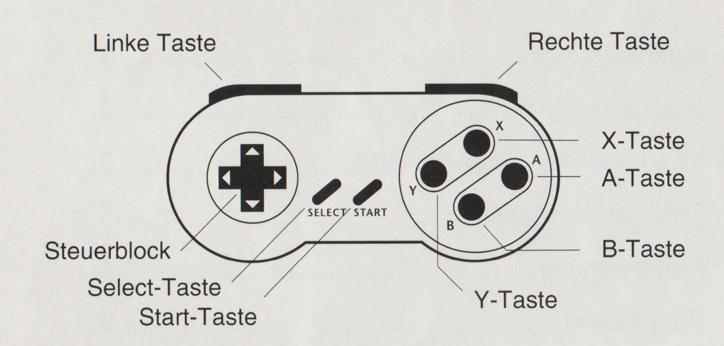




DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

Inhalt

Spielsteuerung



Steuerblock: Damit wird der *Paperboy* oder das *Papergirl* folgendermaßen bewegt:

↑	Fahrrad beschleunigen.
↓	Fahrrad abbremsen.
→	Nach rechts fahren.
←	Nach links fahren.
Select	Zum Optionsbildschirm; *Option* auswählen.
Start	Spiel starten, unterbrechen oder fortsetzen.
R, A, X	Zeitungen nach rechts werfen.
L, B, Y	Zeitungen nach links werfen.

Starten des Spiels

Um das Spiel zu starten:

1. Paperboy 2 in das Super Nintendo Entertainment System (Super NES) einlegen.
2. Super NES einschalten.
3. Nach Erscheinen des Titelbildschirms Start drücken.
4. Select drücken, um auf den Optionsbildschirm umzuschalten.
5. Auf- bzw. Äbwärtspfeil drücken, um folgende Optionen zu wählen. Pfeil nach rechts/links drücken, um die Streckennummer zu ändern.

Strecke	Spieler gibt richtige Streckennummer ein.
Paperboy	Die Spielfigur ist ein Junge.
Papergirl	Die Spielfigur ist ein Mädchen.

   Hinweis: Bei zwei Mitspielern läßt die Software jeden Spieler automatisch eine der obengenannten Optionen auswählen.
6. Start drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

Zwei-Spieler-Option

Bei der Zwei-Spieler-Option, übernimmt Spieler 1 die erste Runde, bis er/sie die Bonusrunde erreicht oder alle Leben verliert. Dann ist Spieler 2 an der Reihe. Erreicht der erste Spieler den Hinderniskurs der Bonusrunde, wartet er auf den zweiten Spieler. Trifft der zweite Spieler ein, erscheinen beide Spielfiguren auf dem Bildschirm und absolvieren die Runde gemeinsam. Beide Spieler spielen immer am selben Wochentag.

Wie Paperboy 2 gespielt wird

Es ist am frühen Morgen. Auf den Bäumen zwitschern die Vögel. Das vertraute "Klatsch!" kann nur eines bedeuten – unser *Paperboy* (Zeitungsjunge) ist wieder da! *Paperboy 2* ist ein waghalsiger Zweiradkünstler oder als Papergirl eine Zweiradkünstlerin! Auch die Nachbarschaft hat sich geändert. Es gibt mehr Arten von Häusern, darunter Villen, Spukhäuser und Kinderklubs. Die Zahl der Hindernisse ist auch gewachsen: Es gibt jetzt Wasserspeier, Gespenster und Monster, die in den Abwasserkanälen ihr Unwesen treiben. Zum Glück hat *Paperboy 2* eine verbesserte Manövrierfähigkeit und kann die Zeitungen auf beiden Seiten der Straße austragen. Dennoch braucht unser Zeitungsjunge/-mädchen *Paperboy 2* Deine Hilfe, um die Gefahren des Vorstadtdschungels zu überstehen!

Zu Anfang des Spiels erscheinen alle Häuser auf einem Bildschirm. Dabei werden die Häuser von Abonnenten *weiß* dargestellt. Der Punktestand, die verbleibenden Leben und die Zeitungen werden in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt.

Du bekommst Punkte, wenn *Paperboy 2* seine Zeitungen bei den Häusern der Abonnenten (den Häusern mit Briefkästen) abliefert. Sorge dafür, daß die Leute ihre Zeitung bekommen, denn sonst kündigen sie ihr Abonnement. Zusätzliche Punkte erhältst Du, wenn *Paperboy 2* gute Taten vollbringt, wenn er beispielsweise Diebe abhält oder davonrollende Kinderwagen stoppt. Du kannst auf verschiedene Weise zusätzliche Punkte verdienen, indem Du bei Nicht-Abonnenten Fensterscheiben einwirfst, den Sonnenbader mit Wasser übergießt und den Müllmann ärgerst.

Am Ende jedes Tages steht die große Prüfung bevor! Der Chef beurteilt die Leistung von *Paperboy 2*. Wenn er zufrieden ist, wacht unser Paperboy (-girl) am nächsten Morgen in aller Frühe auf und kann weitere Runden drehen. Wenn er/sie es nicht geschafft hat, ist es Zeit, sich nach einem anderen Job umzusehen!

Schwierigkeitsstufen

Das Spiel umfaßt drei "Wochen" zu sieben Tagen (jeweils montags bis sonntags). Pro Woche gibt es 10 Abonnenten und 10 Nicht-Abonnenten. Wenn Paperboy 2 das Haus eines Abonnenten ausläßt, wird der Bewohner zu einem Nicht-Abonnenten. Wenn *Paperboy 2* an alle Zeitungsleser liefert, kann er/sie wieder einen Abonnenten zurückgewinnen. Das nennt man eine perfekte Zustellung! Mit einer perfekten Zustellung können bis zu 10 ehemalige Abonnenten wiedergewonnen werden. Ist dieses Maximum erreicht, bringt eine weitere perfekte Zustellung ein zusätzliches Leben. Wenn es *Paperboy* schafft, eine Woche lang erfolgreich zu sein, wird er befördert: Er darf die Zeitungen auf einer neuen Strecke mit hübscheren Häusern zustellen.

1. Woche: 20 kleine Häuser, eine Tankstelle und ein Markt.

2. Woche: 10 kleine und 10 mittelgroße Häuser, eine Tankstelle, ein Markt, ein Volksfest und ein Park.

3. Woche: 10 mittelgroße und 10 große Häuser, eine Tankstelle, ein Markt, ein Volksfest, ein Park, ein Autohändler und eine Einkaufsstraße.

Außerdem gibt es vor Feierabend eine Trainings-Bonusrunde, die jeden Tag anspruchsvoller wird. Wenn *Paperboy 2* hier einen Sturz erlebt, verliert er/sie kein Leben.

Punktewertung

Die Punktanzeige erscheint für Spieler 1 in der unteren linken und für Spieler 2 in der unteren rechten Ecke. In der 1. Zeile stehen die verbliebenen Zeitungen und Leben. In der 2. Zeile steht die erreichte Punktzahl, und die 3. Zeile zeigt den Bonus an, der zur Punktzahl hinzukommt, wenn in der Bonusrunde Zeit übrigbleibt. Hier die Punkte für das Berühren von Objekten mit Zeitungen.

Punkte

Objekt	*Punkte*	*Objekt*	*Punkte*
Briefkasten		Skateboard-läufer	200
über die Straße	500	Autos und LKWs	100
laufender Junge	1000	Clown	100
Kinderwagen	1000	Unbeschäftigte	
Graffiti-Kritzler	1000	Kinder	100
Diebe	1000	Zombies	50
Abwasserkanal-		Gespenst	50
monster	500	Wasserspeier	50
Dicke Frau	250	Mumie	50
Flaschen	250	Vogel	50
Türstufe bei einem		Hunde	50
Abonnenten	200	Vogelscheuche	50

Hinweis: Wenn bei der Bonusrunde die volle Zeit für die Runde gebraucht wird, gibt es weniger Zusatzpunkte.

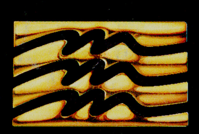
Bonuspunkte

Für das Berühren folgender Objekte mit Zeitungen gibt es Zusatzpunkte, die während der Trainingsrunde zum erreichten Punktestand hinzukommen.

Objekt	*Punkte*
Offener Autokofferraum	300
Grasmäher	300
Spanferkelröster	300
Fenster eines Nicht-Abonnenten	200
Männer mit Fensterscheibe	200
Männer mit Couch	200
Müllmann	200
Alte Leute	100
Sonnenbader	100
Baseballspieler	100
Kellner	100
Pianoträger	100

Daily Report

Nach der Trainingsrunde erscheint der Bildschirm mit dem Daily Report (*täglichen Bericht*). Wenn *Paperboy* irgendwelche Häuser von Abonnenten ausgelassen (oder gar Fenster eingeschlagen) hat, *blinken* diese Häuser auf dem Bildschirm, was bedeutet, daß die Bewohner ihr Abonnement kündigen. Wenn *Paperboy* alle Zeitungen zugestellt hat, behält er/sie alle Abonnenten und gewinnt noch neue (bis maximal 10) dazu. Wenn es *Paperboy* gelingt, eine ganze Woche waghalsiger Zeitungsrunden heil zu überstehen, erscheint ein Artikel über ihn/sie in der "*Daily Sun*" und unser Held/unsere Heldin wird befördert! Mit der Beförderung wird gleichzeitig die nächste Streckennummer angezeigt. Auf dieser Strecke beginnt *Paperboy* das nächste Spiel.



MINDSCAPE

MINDSCAPE Gmb H
DAIMLER STR 10A
4044 KAARST 2
GERMANY

PRINTED IN JAPAN